TEMPTATIONS
MSX 64K

El Hermano Nonato, también conocido entre sus compañeros novicios como Noni, temblaba de pánico bajo su ancha túnica. Ahora recordaba, casi con añoranza, las anteriores pruebas a las que le había sometido la Orden Vitigudina, con el fin de comprobar si realmente merecía ser Ordenado como uno de sus Miembros.

Casi deseó regresar al monasterio, renunciar a la Prueba y volver a dedicarse a sus tareas habituales como limpiador de letrinas y pelador de patatas. Pero recordó las pruebas anteriores y se mantuvo firme. Después de todo —pensó—, sólo quedaba una prueba y si no la afrontaba, de qué habrían servido los 40 días de ayuno en el desierto, sino para restar algo de redondez a su oronda figura?

Por ello continuó avanzando, aunque hubiera deseado que los habitantes del pueblo hubieran sido algo menos precisos en las descripciones de las calamidades de las cuales él tenía que liberarles. Estaba asustado pero la fe le daba fuerzas y se había preparado bien. Por ello cuando se encontró de frente con la columna de humo y el demonio de clase menor brotó de ella para saltar sobre él, pudo salvarse gracias al pentagrama que había tenido la precaución de dibujar horas antes.

La criatura infernal retrocedió al verle, pretendiendo ponerse a salvo dentro del espeso humo,

pero Nonato no le dio tiempo. Con una rapidez impropia de su afable apariencia, el novicio le lanzó una rociada de Agua Bendita de clase 26 y todo terminó con un aullido estremecedor y un espantoso hedor a azufre.

Con un suspiro, continuó andando hasta llegar a las puertas del Bosque Sombrío, en las afueras del pueblo. Allí, ante la sorpresa de nuestro héroe, yacía dormida en obvio incumplimiento del deber, una pequeña criatura con cuernos, rabo y una gran panza sobre la que reposaban dos diminutas manos. Entonces con gran calma, Nonato se dispuso a dejarle caer encima una gota de Agua Bendita. El efecto fue pavoroso:

—Déjame libre —sollozó— a cambio te diré cómo puedes desencantar el pueblo.

— OMNIA TEMPTATION EST —respondió Nonato, pero con el Agua Bendita suspendida sobre su cabeza, el diablillo respondió a todas las preguntas del Novicio...

AH, ¿PERO LOS MONJES DISPARAN?

No creas que nuestro protagonista podría llevar a buen término su misión, si no fuese por la cantidad de armas que puede utilizar. El primer tipo de disparo que llevamos son flechas, las cuales nos servirán para defendernos de nuestros primeros enemigos y poder encontrar más armas y objetos útiles.

La mayoría de objetos y tipos de disparo se encuentran generalmente escondidos detrás de co-

fres y calaveras. Dispara cuando veas uno de estos objetos y podrás encontrar bolas de fuego, cristales, flechas de autorrepetición, vidas extra, etc...

En determinados cofres puedes encontrar unas alitas que al cogerlas te servirán para poder volar y eludir, de este modo, obstáculos infranqueables.

CARGA DEL PROGRAMA

Rebobina la cinta, teclea RUN"CAS: pulsa RETURN y pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

CONTROLES

Se puede manejar el juego con el teclado o con un joystick conectado al puerto 1.

	TECLADO	JOYSTICK
IZQUIERDA	←	←
DERECHA	→	→
SALTO	↑	↑
DISPARO	SPACE	FUEGO
ESCAPE	CTRL + STOP	CTRL + STOP

NOTA: Para comenzar una partida, pulsar la tecla ESPACE.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA Y GRAFICOS LUIS LOPEZ NAVARRO
MUSICA .... GOMINOLAS
PANTALLA DE CARGA .... JAVIER CANO
CARATULA .... ALFONSO AZPIRI